Avril – SUPER NINTENDO – NES – GAME BOY – Avril

15F Seulement !

LE MENSUEL DES CONSOLES NINTENDO

BANZZAÏ

POPEYE 2 : une cartouche d'en-fer...



... pour ta Game Boy !

15F Seulement !

AVEC DES CARTES COLLECTORS

N°9 AVRIL 93

DESERT STRIKE :

La guerre du Golfe chez toi !

+ 8 CARTES COLLECTORS

NOUVEAU : LA RUBRIQUE ARCADES



CAPCOM VOUS PRÉSENTE LE MONDE MAGIQUE DE MICKEY

SENSASS ! UN FLIPPER À GAGNER

SUPER NINTENDO



GAME BOY



BEST OF THE BEST :

LE KICK BOXING...

... PLUS VRAI QUE NATURE !

CASTLEVANIA 3 : LA NES FAIT ENCORE DE LA RÉSISTANCE !

M 4485 - 10 - 15,00 F

Suisse : 4 FS
Belgique : 110 FB
Canada : 3,50 $
Portugal : 450 escudos
Guadeloupe/Guyane/Martinique/Réunion : 22,50 FF



L'ARME
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
OCEAN c'est aussi un CLUB au
service de ses consommateurs:
* Les S.O.S. OCEAN au
16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs
peuvent obtenir des aides
et des astuces en temps réel.
* Un Minitel 3615 OCEANSOFT
SUPER NINTENDO

FATALE

LE DUO DE CHOC EST DE RETOUR SUR VOS Nintendo®



Plongez dans les bas fonds de Los Angeles à la poursuite de dangereux criminels. Grace à ce jeu fantastique, vous allez jouer le rôle des deux flics les plus célèbres de l'histoire du cinéma:

* Le Sergent Murtaugh (alias Danny Glover)
* Martin Riggs (Mel Gibson), dit "L'ARME FATALE"

Ils forments l'équipe la plus efficace de la police de Los Angeles.

Le jeu s'inspire du scénario des 3 films et reprend scènes et les ennemis les plus spectaculaires des 3 films. C'est un mélange de jeu de plate forme et de tir.

Plusieurs missions vous sont proposées:

Vous devez démanteler des réseaux de traficants de drogues, de blanchiment d'argent sale, et des traficants d'armes. Il faudra arrêter un tueur de flics, et sauver une fille qui a été kidnapée.



Chaque mission se déroule sur plusieurs tableaux.

Vous pouvez jouer soit avec le Sergent Murtaugh, soit avec Riggs. Chacun possède ses qualités et ses faiblesses.

LES CRIMINELS !





Original Nintendo Seal of Quality

ocean®

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-02-[illegible] Fax: (1) 42-27-05-73

TRES PRIS AU JEU

Cette rubrique vous est proposée par Winner's Games

ROCK AROUND THE GLOBE

Bienvenue dans la rubrique "Rock Around The Globe" destinée à vous dévoiler en avant-première les meilleures cartouches des éditeurs étrangers. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais et américains pour Super Nintendo avant tout le monde. L'importance de cette rubrique sera basée sur fonction de l'actualité mondiale, variant de deux à quatre pages. Comme il est impossible de présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, Banzzaï opère une sélection des meilleurs titres susceptibles d'être édités ou distribués par Bandaï, Nintendo ou un autre distributeur en France. Attention cependant, certains de ces jeux risquent de ne jamais voir le jour dans notre beau pays.

En avril, ne te découvre pas d'un fil. [illegible] Des dictons qui prouvent [illegible] Les gelées tardives de l'hiver ont [illegible] la pauvreté de l'actu [illegible] devraient rapidement regonfler leurs veines ! [illegible] avec Spindizzy et Magical Quest sur Super Nintendo. Et plus surtout avec la sortie du second jeu utilisant le Superscope. [illegible] avec le [illegible] d'un vrai flipper [illegible] Generation 4 [illegible] ARCADE ! Avec toute l'actualité et les previews des jeux... [illegible] Ça bouge chez Nintendo : la firme nippone, la friponne, prend en charge la distribution de ses consoles et de ses jeux. [illegible] Hein ! Ha ! Hein ? Faut voir ! Nouveautés attendues en [illegible] dans le prochain numéro, sans oublier un coup de projecteur sur un nouveau venu en France, Acclaim, qui [illegible] l'entrée son intention de ne pas jouer les seconds rôles. [illegible] Dernière minute ! [illegible] envoyez-nous vos petites annonces, achats, ventes, clubs, recherches diverses et échanges [illegible] sur papier libre. La rubrique PA commence le mois prochain ! PA [illegible] 19 rue Hégésippe Moreau – 75018 Paris. [illegible] Banzzaï

SOMMAIRE

N°9 – AVRIL 93

DISPONIBILITÉ DES CARTOUCHES

JEUX ANNONCÉS

The Magical Quest (SNIN) : mars
Best of The Best (SNIN) : avril
Desert Strike (SNIN) : avril

JEUX ATTENDUS

Addams 2 (SNIN)
Jimmy Connors (SNIN)
Super Swiv (SNIN)
BC Kid (Game Boy)
Super Hunchback (Game Boy)

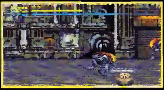
ALIEN VS PREDATOR

Des coups par dizaines, plusieurs bonus, et quelques idées intéressantes comme la possibilité de rendre invisible notre Alien rendent ce jeu des plus intéressants...
Un bon beat'em-up en perspective qui pour une fois ne met pas à l'œuvre de beaux et grands bonhommes (ou bien jeunes filles) mais tout simplement deux des plus hideux personnages du cinéma.

Alien versus Predator est un beat'em-up d'Activision qui réunit tout simplement deux des plus grands monstres du cinéma : celui qui a tenu le rôle [illegible]
Dans cette cartouche, ces 2 [illegible], qui au passage, ont tout de même gagné quelques brins d'intelligence depuis leur apparition cinématographique, s'affrontent dans un combat à mort afin que l'une des deux espèces survive au massacre qui va avoir lieu dans l'une des plus grandes villes du monde.
Arbitrairement, tu ne pourras manier que le personnage de l'Alien au milieu de longs et nombreux niveaux gorgés des sbires du Predator.







RADIO TOUR EIFFEL

Sur les 95,2 de la bande FM, se déroule toutes les semaines (le mercredi de 12h00 à 12h30) une émission consacrée aux jeux vidéo dénommée "Console-nous" ! Banzzaï te propose un rendez-vous tous les mois (le prochain est fixé au 24 mars) avec Henri Castilli et Guy Courtheoux, les deux animateurs de l'émission et Frank Ladoire, responsable de Banzzaï. Seront abordés, dans le désordre, tous les sujets concernant les jeux vidéo... News, previews, tests, coups de cœur, trouvailles, bref, de l'info, de la vraie et direct live !
A bientôt sur les ondes !

BANZZAI 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS – Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60 – Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladoire – **Rédacteurs** : Animal, Régis Crochet, Lionel Vilner, David Taborda, Michaël Valensi – **RÉDACTEURS GRAPHISTES** : **Maquette, création artistique** : Séverine Oreux-Besnard – **Infographie vidéo** : Godefroy Luong – **Scanner / Flashage** : Isabelle Lebigre, François Royère, Frédéric Levesque, Carol Gragg – **Dessinateur** : Remy Gross – **Dessinateur BD** : Mr NO – **SECRÉTAIRE DE RÉDACTION** : Thierry Pierre – **PUBLICITÉ** : **Directeur de Publicité** : Antoine Harmel – **Directeur Commercial & Marketing** : Lionel Pillet – **Assistante Direction Commerciale** : Stéphanie Rumpler – **Assistante de Publicité** : Katia Rouxel – **FABRICATION** : **Chef de Fabrication** : Jacques Gouffé – **Secrétaire de Fabrication** : Isabelle Dubuc – **DIFFUSION, VENTES** : **Responsable** : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tél : (1) 45 22 38 60 – **Correspondance Abonnement** : 36 rue de Picpus – 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 – **Tarif abonnement France** : 6 numéros / 115 francs – **PROMOTION** : **Responsable** : Véronique Gardy – **TÉLÉMATIQUE** : Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen – **COMPTABILITÉ** : **Chef Comptable** : Leila Athabib assistée de Charles Corvaisier, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel – **ADMINISTRATION** : Pascale Bry assistée de Janick Brohan – **DIRECTION ÉDITORIALE** : **Directeur de la publication et des rédactions** : Godefroy Giudicelli – **Directeur Délégué** : Patrick André – **Directeur Adjoint des Rédactions** : Stéphane Lavoisard – **IMPRESSION** : **Imprimerie de Massy – Jean Didier** – Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris – N° Commission paritaire 73904 – Dépôt légal 1er trimestre 1993 – N° ISSN : 1159-0658

LUDI GAMES

Nintendo®

LE SIMULATEUR DE VOL LE PLUS REALISTE DU MONDE !





Bouclez votre ceinture dans le cockpit du F-15 Strike Eagle, le plus fantastique des jets américains, et remplissez les missions les plus dangereuses à travers le Golfe Persique !...

Votre but est de détruire les usines d'armes chimiques et de lancer des assauts contre l'ennemi. Une multitude d'aventures palpitantes, toutes en graphismes en trois dimensions, une maniabilité exceptionnelle... en un mot : un jeu passionnant !



F-15 STRIKE EAGLE

DISPONIBLE SUR NES ET BIENTOT SUR GAMEBOY

GAME BOY

36.15 LUDI GAMES

FUN





NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO

WORLD CLASS RUGBY

Les jeux de sport commencent à être légion sur Super Nintendo. Mais sorti du football ou du tennis, peu de variété ! Une compagnie japonaise est visiblement arriver au même conclusions et à décider de se lancer dans une discipline encore vierge de toutes réalisations, le Rugby ! Si le pari pouvait paraître ambitieux (qu'est





ce que les japonais connaissent aux règles du rugby ?), force est de constater que le résultat est tout à fait satisfaisant, pour ne pas dire plus. La vision du terrain est similaire à Super Formation Soccer, c'est à dire dans le sens de la longueur du terain, et la caméra suit les actions des joueurs, zoomant d'une ligne d'essai à l'autre. Au niveau des options, la cartouche est très complète proposant un choix d'équipe impressionnant et des dizaines de paramètres pour gérer la longeur des matchs, les joueurs, les conditions climatiques... Autre aspect intéressant, lors de chaque sortie en touche, le programme propose au joueur plusieurs



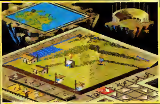
possibilités d'attaque ou de défense (c'est selon !). La maniabilité du jeu n'est pas en reste avec toutes les actions du rugby parfaitement gérées : passe, mélée, "maul", chandelle, "rafu", percussion... tout y est !
Sur le plan technique, c'est également excellent avec des graphismes précis, une animation parfaite et des bruitages à la hauteur. Au final, le jeu atteint un réalisme encore inégalé. Alors, si tu es un fan de rugby, si tu ne rates pas un seul match du tournois des "cinq [illegible]", tu n'es plus qu'à patienter jusqu'à la sortie du jeu, [illegible].

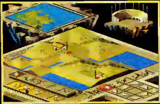
SALON DES JEUX VIDEO ET DES NOUVELLES TECHNOLOGIES

La Foire de Paris, tu connait ? Si ce n'est pas le cas, apprend qu'il s'agit du plus important salon français tout domaines confondus regroupant 3500 exposants (près d'un million de visiteurs en 92).
L'année dernière se tenait pour la première fois, un salon réservé aux jeux vidéo, réunissant tous les intervenants du marché.
La succès fut au rendez-vous !
Cette année, re-belote, avec le salon des Jeux Vidéo et des nouvelles technologies, qui se déroulera du 29 avril au 9 mai.
Encore une fois, tous les plus grands seront présents et tu pourras découvrir en avant-première tous les jeux de la rentrée.
Ne rate surtout pas le stand de Pressimage (Supersonic, Banzzai, Génération 4) sur lequel tu pourras t'éclater avec les meilleurs jeux d'arcade du moment !
Plus de détails le mois prochain.

POPULOUS 2

Populous (tout court) avait fait un malheur lors de sa sortie sur micro, ce qui lui valu une adaptation vite faite bien faite sur console et notamment la Super Nintendo. et, comme manifestement, jouer les dieux, ça plaît à nos chères têtes blondes, les programmeurs d'Imagineer ont décidé de nous concocter une suite. Autant te prevenir tout de suite, il n'y a pas vraiment de grands bouleversements, la vision du jeu se déroulant toujours de trois quart (en 3D isométrique, quoi !) et les graphismes comme les bruitages (légèrement retravaillés) ressemblant fortement au premier du nom. En revanche, après quelques minutes de jeu, des





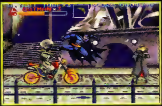
différences réellement perseptibles apparaissent dans le jeu. Premièrement, les pouvoirs sont plus nombreux (certains sont terrifiants) [illegible] décor est très poussée. Par exemple, le déclenchement d'un foret aura des conséquences plus ou moins importantes suivant la nature du terrain. En forêt, les flammes se propageront comme une trainée de poudre. De même, un cyclone prenant naissance en pleine mer provoquera des dégats sur les côtes en se transformant en raz de marée, etc. Autre nouveauté, le joueur à la possibilité de se spécialiser dans l'un des quatre éléments (eau, air, feu et terre) pour ensuite bénéficier de pouvoirs nouveaux en rapport avec leurs origines. Le jeu contre l'ordinateur est également différent : il existe plusieurs divinités, possédant chacune, des pouvoirs distincts et une relative intelligence. Enfin et pour être complet, le jeu propose plusieurs types d'humain (gag !), le joueur ayant la possibilité de créer de véritables super-héros. Alors, si jouer les créateurs te "bote" toujours autant, tu n'as plus qu'à attendre la distribution de Populous en France, ce qui ne saurait tarder.

BATMAN RETURNS

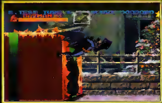
Une des toutes dernières productions de Konami se nomme Batman Returns. Retiens bien ce nom ! Adaptation du célèbre film, le jeu reprend à peu près le scénario de ce dernier avec, bien sûr, the Konami Touch. Histoire de te mettre au parfum, apprend que plusieurs types de jeu se bouscule sur cette cartouche, qui si elle sort en France (à mon avis, c'est pour bientôt), risque de faire un malheur.
Certaines phases de jeu se déroulent à la manière de Final Fight (Konami serait bête de ne pas reprendre les bonnes recettes) : le scrolling est horizontal et Batman (que tu diriges, bien sûr) peut aussi se déplacer en profondeur à l'écran. Les coups disponibles sont très nombreux et tu peux même te protéger comme dans Street Fighter. La qualité des graphismes est indéniable et la taille des sprites est pour le moins... surprenante de grandeur !
Les autres parties se dérouleront comme la cartouche Batman sur Megadrive, c'est à dire que l'action se déroule sur un seul plan et le jeu devient s'oriente plus plateformes que baston.







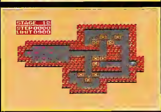




Félicitons donc Konami pour la qualité de la réalisation technique et des graphismes car il faut dire qu'un boulot considérable a été réalisé. Félicitons aussi la diversité des niveaux qui nous procurera des heures intenses de éclate totale !
Reste à savoir, et là se pose la grande question, quand ce titre sera disponible dans notre beau pays ? Car une fois de plus, il va falloir attendre que les petits japonais et les petits américains soient servis avant d'apercevoir l'ombre de la cape du célèbre homme chauve-souris. En tout cas, voilà un des titres que j'attendrais avec le plus d'impatience avec le magnifique et sublissime Valken (ou Cybernator) toujours de chez Konami.
Toujours les mêmes qui nous font attendre !

BOXXLE







Peu connu sur le marché des consoles, l'éditeur Pack in Video a décidé de sortir sur la 16-bits de Nintendo un jeu de réflexion très sympa, déjà connu des possesseurs de Game Gear, et qui ressemble un peu à un jeu sorti sur Nes il y a quelques temps, Adventure of Lolo 1 et 2.
Le but du jeu est d'une simplicité monstrueuse : il s'agit de faire disparaître des caisses en les amenant sur les petits points roses que tu peux voir sur les photos. Toutefois, le jeu n'est pas si facile que l'on pourrait le penser : il faut déjà ne pas placer les caisses dans des endroits où il serait ensuite impossible de les bouger. Deuxième difficulté, le petit bonhomme qui déplace ces caisses dispose d'un nombre limité de déplacement (un nombre de pas pour être précis) pour réussir le niveau, ce qui rend le jeu encore plus ardu. Au cours de la progression du joueur, les tableaux s'avèrent de plus en plus longs, contenant de plus en plus de caisses... enfin bref, de quoi mettre les petites cellules grises à l'épreuve.
Au final, voici un jeu très attrayant, sans grandes prétentions mais qui risque de faire le bonheur de tous les passionnés de Lemmings ou de Push Over par exemple.



Des nouveautés tous les mois dans Banzzaï ! La preuve, cette nouvelle rubrique dédiée aux meilleurs jeux d'arcade du moment et aux plus impressionnantes cartes à venir (en arcade, on appelle un jeu une carte). On commence avec un "mini dossier" sur la société Capcom (oh oui !) avec la présentation de leur dernière production, Cadillacs et Dinosaurs. Présenté également, R-Type Leo, le dernier épisode de la série prévu pour la rentrée sur Super Famicom au japon. Et pour le plaisir, on n'a pas résisté à la tentation de vous montrer des photos de la version arcade de Street Fighter 2. Rendez-vous le mois prochain pour des dizaines de nouveautés.

SOUS LES ARCADES !

SEIBU CUP

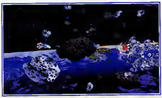
Nouveau venu dans le monde des simulations de football, la société Seibu essaie de succéder aux Tecmo et autres Taito. Ce jeu de foot est représenté de côté et le scrolling multidirectionnel est extrêmement rapide. Deux boutons sont disponibles pour jouer, un pour les tirs et l'autre pour les passes, les deux servant aussi à faire des reprises de volée.
Les animations des joueurs sont très marrantes et tu pourras même faire des coups de pied sautés aux adversaires, non sanctionnés par l'arbitre, je le précise. Seibu Cup est un jeu amusant qui plaira à tous. Pas mal ! Annoncé sur Super Nintendo.

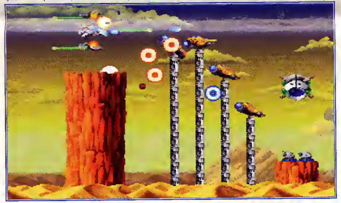




R-TYPE LEO

Encore du grabuge chez Irem avec la suite de leur plus célèbre jeu, j'ai nommé R-Type. Dans cette troisième mouture, grosse nouveauté, deux joueurs vont pouvoir participer à ce shoot'em up qui demeure l'un des plus durs jeux existant en Arcade. Bien qu'il y ait peu de niveau, les difficultés rencontrées sont surprenantes, surtout les boss qui possèdent des tactiques d'attaques encore jamais vues dans un shoot ! Quant à la réalisation, rien à dire, les graphismes des décors et des divers sprites sont simplement superbes ! Bientôt sur Super Nintendo.





STREET FIGHTER 2

Même si ce n'est plus exactement une nouveauté, nous te présentons tout de même ce bon vieux Street Fighter 2 qui est l'un des jeux mythique de l'arcade et qui a été adapté sur Super Nintendo avec un très grand succès.
Malgré la présence de ses 2 petits "frères" signés bien évidemment Capcom, Street Fighter 2 et le tout nouveau Street Fighter 2 Hyper Fighting que je ne lâche plus depuis un bon mois, ce titre reste excellent et reste aussi une référence dans les salles d'arcades. Je rappelle qu'il est possible de choisir l'un des 8 personnages qui possèdent tous des coups extrêmement variés. Les plus variés que l'on est pût voir dans un jeu de combat. Tous les types d'attaques sont donc possibles en enchaînant diverses combinaisons. Les combats sont très prenants, et sauront mettre tes nerfs à rude épreuve.



Il faut donc jouer assez longtemps à ce titre pour le maîtriser parfaitement et pouvoir mettre une raclée à la console ou à un un adversaire car il est évidemment possible de jouer a deux. C'est d'ailleurs dans cette configuration que le jeu prend sa réelle dimension. Je n'oublie pas de dire qu'hormis les coups "dit normaux", il



est possible de réaliser plusieurs coups spéciaux en combinant le paddle et les boutons de ta manette. Au final, Street Fighter 2 est un jeu excellent fait, mille fois copié mais jamais égalé et qui devrait j'en suis certain, drainer encore de nombreux adeptes dans les salles d'arcades (qui n'a pas encore eu l'occasion d'en flaire une petite partie ?).

CADILLACS & DINOSAURS



Ce jeu au titre assez farfelu est la dernière nouveauté de Capcom et devrait sortir aux alentours de la mi-mars dans les salles d'arcade. Un savant fou a pris le contrôle d'une ville et, bien sûr, c'est ton devoir de tenter d'éliminer le dit savant à l'aide des 4 personnages qui te sont proposés. Comme dans tous les jeux Capcom, les "perso" peuvent réaliser de très nombreuses attaques. Et vu le nombre d'ennemis qu'ils vont rencontrer (des hommes, femmes, bêtes préhistoriques, d'où la relation avec le titre et bien sûr de gigantesques monstres), c'est heureux ! Comme d'habitude, les niveaux sont somptueusement beaux mais il ne saurait en être autrement avec les graphistes de Capcom. Une petite précision pour tous les fans d'arcade : ce jeu se joue bien sûr à deux et est extrêmement VIOLENT. Il arrive fréquemment de voir des ennemis se faire couper en deux à l'écran, du sang qui jaillit de partout, des monstres assez gore ou encore des explosions désintégrant complètement certains personnages : âmes sensibles s'abstenir donc ! Malgré cette petite parenthèse, ce jeu est vraiment super et il te sera difficile de lâcher prise. Prévu sur Super Nintendo.

WARRIORS OF FATE

Voici encore un jeu de Capcom, encore un jeu de baston, et encore un hit (comme d'habitude, serais-je tenté d'ajouter) qui se joue à deux. Ne l'oublions pas. L'histoire se déroule à l'époque médiévale où de valeureux guerriers ont décidé de libérer une contrée, envahie par un vil seigneur et ses sbires, qu'ils aiment profondément. Les niveaux sont très longs, très beaux, les sprites très variés et les personnages possèdent de nombreux coups et les animations sont d'enfer (il faut voir le cheval faire demi-tour). Voici donc un excellent beat-em-up qui saura attirer ton attention pendant longtemps dans les salles de jeux. Prévu sur Super Nintendo !











The Magical Quest Starring Mickey Mouse

Devinette : qui est né en 1928 aux Etats-Unis ? Qui a les oreilles les plus connues au monde (loin devant Monsieur Spock !). Qui s'est installé en France après avoir conquis les U.S.A., son pays d'origine mais aussi le japon ? Qui portait toujours un short rouge et des chaussures jaune à sa création ? Ben oui ! T'as deviné : c'est Mickey. Alors si t'aimes bien ce personnage de Walt Disney et si tu veux un super jeu, en route pour l'aventure.

Capcom, qui depuis bien longtemps s'est taillée une très grands renommée en arcade et sur Super Nintendo, continue à m'étonner. Tout le monde attend au tournant cet editeur à chaque fois qu'il sort un jeu, et une nouvelle fois, Capcom ne rate pas son coup en sortant Mickey Mouse sur la 16-bits de *Nintendo*



Boss 2 : Evite sa toile d'araignée, facile !

Personnage mythique !

Comme tout le monde le sait, Mickey, ne dans les studios de Walt Disney était apparu dans le monde des jeux videos sur Megadrive. On aurait pu croire qu'il y resterait définitivement mais c'est faux ! A la grande joie des possesseurs de Super Nintendo. Mickey vit de paisibles vacances en compagnie de ses amis, Pluto, Dingo, et Donald bien sûr. C'est ce momment que choisi Pat Hibulaire pour enlever Pluto. Tu te doutes bien que Mickey va évidemment voler a la rescousse de son fidele ami. .



Boss 1 : Il faut sauter sur sa tête ou bien lui envoyer des blocs jaunes.

L'aventure commence !

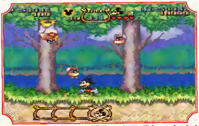
Il commence par traverser une forat, qui grouille, comme tu l'imagines, de bêtes mystérieuses (et pas toujours bien belles). Ensuite, il enchaîne par la jungle, un monde de feu où tu bronzes même si t'es pas venu pour ça, des hauts plateaux, un monde de glace ou il serait bon d'avoir un manteau de vison (que madame Brigite Bardo me pardonne mais quand il fait froid...), et des châteaux aux salles tres obscures. Dans tous ces niveaux, Mickey se doit d'être vigilant pour découvrir les très nombreux passages secrets, où, le plus souvent,il obtiendra des points de vie supplémentaires. Il pourra également trouver des portes cachées derriere lesquelles un marchand lui proposera, contre quelques piécettes d'or, des objets nécessaires à sa survie.



Boss 3 : refroidis-le un peu avec ta lance à eau. Il sera tout de suite moins fier !



Mickey va essayer de geler de l'eau et de se construire des plates-formes pour découvrir qui se trouve plus haut.



Le personnage qui s'accroche à l'arbre est un petit boss qui revient plusieurs fois dans le jeu sous divers déguisements.

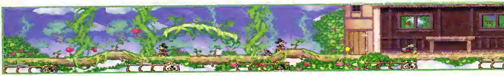
Un régal pour les yeux !

Comme a son abitude, Capcom t'en met plein les yeux avec des graphismes.. Faut les voire tellement qu'c'est beau ! D'ailleurs, regarde les photos, c'est fait pour ! Bien évidemment, Mickey rencontre aussi des ennemis qui comme l'animation générale... sont parfaitement animés, des boss à la fin de chaque monde, sans oublier ce satané parasite,



Ne va pas croire que Mickey s'octroie quelques instants de détente. Il doit tout simplement s'accrocher avec son grappin à cette pierre pour franchir cet obstacle.

"LE JARDIN ENCHANTE DE MICKEY"



Voici le début du premier niveau. On a réalisé cette "map" uniquement pour te montrer à quel point la réalisation graphique du jeu est exceptionnelle. Mais si tu veux en v

MICKEY PARADE !





Si tu tombes de ton tapis volant, tu tomberas sur ces pics et tu mourras instantanement. Voilà une légende facile !



Tu dois essayer de sauter sur les plates-formes mouvantes tout en évitant les petites flammes des alentours.



Au deuxième niveau, tu dois traverser un arbre en passant à l'interieur de son tronc et en te faufilant dans sa sève.

un p'tit boss à l'allure de chauve-souris mutante, qui sous de nombreux deguisements reviendra plusieurs fois dans le jeu gener la progression de Mickey. En parlant de deguisements, on pourrait se croire à mardi gras (le jour du carnaval quoi !), les ennemis de Mickey ne sont pas les seuls à en utiliser : lui aussi, au fur et a mesure du jeu, aura la possibilité de se transformer. Ils lui seront tous utiles : l'habit de magicien lui permettra d'envoyer de l'energie à de longues distances, celui du pompier d'éteindre un feu, et celui de Robin des Bois de se hisser en certains endroits avec un grapin (il faut préciser pour les ames sensibles que tous ces changements de costume se font derrière un rideau).

Alors, nickel le jeu ?

Le seul defaut que j'ai pu trouver pour dire un peu de mal, histoire de, c'est qu'il est un peu trop simple. Enfin bon ! Il suffit de ne pas jouer en mode facile et tout va bien ! Mais je te le répète, c'est juste histoire de chercher la petite bête, ne pas ecrire que ce jeu est magnifique... Quoi je l'ai dit ? Mais non je l'ai pas dis que c'est géant comme jeu ! Si ? Bon ben d'accord alors... Et amuses toi bien !

David Taborda

ARCADE/ACTION

Capcom – 1 joueur

Mickey marque son entree de fort belle manière sur Super Nintendo. Une des meilleures productions de Capcom !

GRAPHISME	95%
ANIMATION	90%
SON	89%
JOUABILITE	91%
DUREE DE VIE	85%

OR 93%



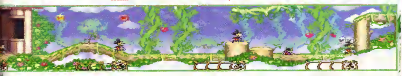
Boss 4 : essaye de t'accrocher à lui avec ton grappin quand il zoome.



Boss 5 : attention à ne pas te faire coincer par cette masse imposante.



Boss 6 : évite ses tours de passe-passe



plus, tu devras traverser par tes propres moyens les autres niveaux de ce jeux qui sont eux aussi splendides, tu peux nous croire !



BEST OF THE BEST
CHAMPIONSHIP Karate

J'ai toujours rêvé de devenir un champion de Kick Boxing... Comme j'avais pas de quoi me payer le voyage en Orient pour apprendre, je me suis allongé sur mon lit pour méditer et j'ai trouvé la solution ! Sans quitter la position du Lotus et avec ma Super Nintendo dans les mains, je suis enfin devenu maître dans l'art du low kick, du high kick et autres coups tordus que je te laisse découvrir avec Best Of The Best !

Après Street Fighter 2, soyons honnêtes, il est impossible de faire un jeu de combat alliant tant de qualités à la fois.

Oui...

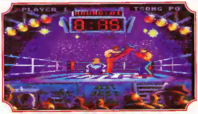
Mais pourtant, Best Of The Best (appelons-le BOB) se révèle amusant à jouer et d'un niveau de réalisation plus que satisfaisant. Mais revenons plutôt en arrière... Il y a quelques temps, sortait sur micro un jeu de combat se nommant Panza Kick Boxing. Comme son nom l'indique, ce jeu est une simulation de Kick Boxing (entre le Full Contact et la boxe française) sponsorisé par un champion de l'époque : André Panza. L'animation atteint la perfection puisque les mouvements ont été recréés à partir de vidéos du fameux Panza.

Oui...

Enfin bref, ce qui nous intéresse pour le moment c'est BOB, la version Super Nintendo de Panza. Le jeu se révèle identique, avec cependant plus de maniabilité. Le combat se passe sur un ring et les deux adversaires peuvent se déplacer de droite à gauche. Ils peuvent aussi user de l'un de leurs 13 coups disponibles à partir du paddle et du bouton B. Et pour encore plus de réalisme, ils pourront aussi se protéger en mettant le "pad" vers le bas : l'animation de l'esquive dépendra du coup porté par l'adversaire. Les 13 coups, tu peux les choisir parmi plus d'une cinquantaine via un menu d'options. Le choix est énorme et tu ne risques pas de t'ennuyer, de plus les animations sont superbes !
Tu peux bien sûr jouer à deux dans



Dans le Kumate, tous les coups seront permis et pour que ça fasse plus mal, les combattants n'ont pas de gants !



Attention, un petit coup de pied à la Vandamme genre grand écart. Shpoum, dans la tête à toi !



Entraînement ! Dans cette phase, cogne sur un "sparring-partner" pour te défouler !

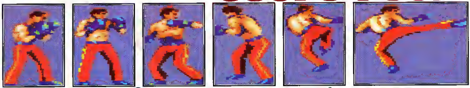


Schblang ! En tous cas, les animations ont été réalisées de façon à ce qu'on ait autant mal que le gars sur l'écran. Mis à part ça, n'oublie pas que tu peux limiter le nombre de "rounds", ça peut servir !

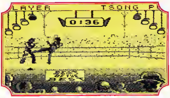


Parmi les options, la plus intéressante est de choisir sa panoplie de coups parmi la cinquantaine proposée.

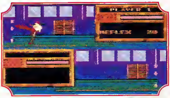
"COUPS POUR (



"VERSION NES & GAME BOY"



Un des coups les plus vicieux, c'est le gros kick dans les tibias. Vicieux, mais efficace !



Dans cette partie d'entraînement, il faut frapper des "strucmuches" qui sortent d'un pillier "sbrounchock", blurtz !

Les versions Nes et Game Boy sont identiques à la version Super Nintendo. Bien sûr, on a pas autant de couleurs (surtout sur Game Boy !) et les bruitages sont moins bons. Mais l'animation est toujours aussi fluide et la maniabilité est parfaite. Et les coups sont toujours aussi nombreux !

un match dont tu détermines le nombre de rounds. L'énergie est représentée par des lampes qui s'éteindront selon les dommages reçus. Tu pourras aussi participer à un tournoi qui t'opposera à un paquet d'adversaires de forces croissantes. Pour augmenter ta force, tu peux aller suer un peu à la salle d'entraînement, ce qui te permet au choix d'augmenter ta résistance (contre un "sparring-partner"), ta force (contre un sac de sable) et tes réflexes (sur des cibles qui sortent aléatoirement d'un mur). Un petit conseil, rends-toi à la salle le plus souvent possible si tu veux devenir un maître des arts martiaux. C'est en forgeant que l'on devient formidable, non ?



Ahhh..... Le Kumate... Il ne faudra pas avoir peur d'y participer surtout que ça fera très mal. Mais bon, tu n'es pas aussi douillet que ça, et la beauté des coups risque de te donner envie de te battre.

Un petit combat de rue ?

De temps en temps, durant le championnat, on te propose de faire un tour au "Kumate". C'est un tournoi clandestin dans lequel tu n'auras pas de gants et où tous les coups sont permis.
Le combat se déroule dans un décor inédit et l'arbitre sera, bien sûr, absent ! Voilà le tour est fait, ah non, j'allais oublier la fameuse option "password" qui sauvegarde les caractéristiques de ton joueur et son niveau dans le championnat. Ah oui aussi, l'ambiance sonore qui te rappelera (sinon tu imagines !) les rings enfumés, et aussi les graphismes qui, bien que peu détaillés, sont précis et efficaces.
En bref, BOB est un jeu violent à souhait qui te fera passer de bons moments entre potes ! Maintenant je te laisse retourner à ton bol de riz, et après tes trois heures d'entraînement au sac tu auras le droit d'aller rejoindre ta paillasse pour une bonne nuit de repos ! Banzzaï !!

Lionel "Lee" Vilner



Ouille ! Excellent, ce coup de pied sauté fait partie des nombreux coups à ta disposition. Très joli !

SPORT
Logiciel – 1 à 2 joueurs
Plus une simulation sportive qu'un jeu de baston, BOB Karaté est tout simplement un bon produit. Point !

GRAPHISME	82%
ANIMATION	92%
SON	83%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	87%
INTERET	87%

COUPS"

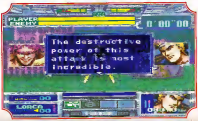


Attention, tu vas assister en direct à un fameux coup de pied sauté retourné effectué par le non moins fameux A. Panze (enfin, c'est lui à l'origine, quoi !). La décomposition est vraiment remarquable et on ne peut que s'incliner face au travail fourni par les graphistes pour réaliser les animations. Allez, hop ! Je tire mon chapeau !



"J'ai failli attendre !" c'est ce que disait le roi Louis-machin à je sais plus qui !!! Moi je redis la même chose parce qu'il était temps de sortir un nouveau jeu pour le Super Scope que j'avais fini par mettre au placard par manque de cartouche depuis sa sortie... Alors je suis bien content de le ressortir et de pouvoir enfin bousiller du robot pas beau ! Et ça, je te jure que ça fait du bien !

Donc, BattleClash est le 2eme jeu sorti permettant d'utiliser le périphérique magique de la Super Nintendo.
Si tu ne te rapelles pas du Superscope, sache que cet engin de guerre permet de tirer sur l'écran via un bazooka infra-rouge.



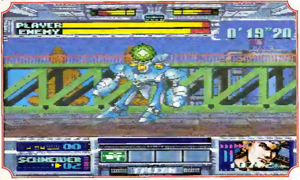
Avant et après le combat, tu auras un petit dialogue avec l'ennemi. Une fois vaincu, il te donnera peut-être une arme, qui sait ?

Briefing !

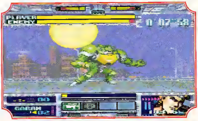
Pour la petite histoire, apprends que le 21éme siècle a vu naître des sortes de robots, les ST (rien a voir avec l'ordinateur). Ces robots sont pilotés par des humains et dirigent plusieurs parties du globe. Bien sûr, le dit globe a préalablement été ravagé par quelques catastrophes (naturelles ou pas) pour que *le décor soit plus accueillant. Enfin bref,* les pilotes des ST possèdent un grand pouvoir et s'amusent à se battre entre eux dans le fameux "Battle Game".
Tu l'as compris, tu vas être au commande d'un de ces ST, mais ton but ne sera pas d'écraser ces nains de terriens (bien qu'il va le falloir) mais de zigouiller "Anubis", un big boss qui a fait bobo a ton papa.
Durant le jeu, la seule action possible sera de viser et de tirer sur un seul adversaire à la fois. Mais attention, les ST (ainsi que leurs pilotes) ne se laisseront pas faire et ne se gêneront pas pour se déplacer tout en t'arrosant de pruneaux (et ceux là ne viennent pas d'Agen mais plutot de l'armurerie du coin !). Ton seul espoir sera de decouvrir leurs points faibles et de concentrer tes attaques afin de faire baisser leur barre d'énergie. Sache, de plus, que si tu attends un moment, ton canon se chargera et tu pourras balancer un gros tir devastateur.
En plus de ton canon, tu possèdes une bombe et d'autres armes que les vaincus te donneront peut-être. D'un adversaire à l'autre, l'action ne change guere mais les robots ennemis sont dessinés et animés de tres belle façon. On ne peut pas en dire autant des decors qui sont vraiment pitoyables. La precision de ton Super-scope est paramétrable et tu ne risques pas de rater ta cible, pour peu que tu saches viser. A ajouter au credit de ce jeu, les musiques qui sont plutôt bonnes et qui t'accompagnent durant ton périple



Voici une carte du monde qui te montrera, à la manière de Street Fighter, le prochain lieu de la bataille.



Et encore un adversaire ! Le jeu est une succession d'adversaires qui n'arrêtent pas de se succeder dans le but suprême de la succession euhh...



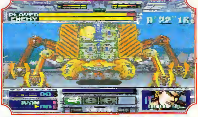
Le premier adversaire est nul. Il suffira de détruire ses jambes pour l'immobiliser définitivement.



Le deuxième adversaire possède une armure puissante, il te suffira de découvrir son point faible !



Alors que tous les combats se déroulent dans des scrollings horizontaux, celui-ci, hop ! en vertical ! Histoire de !



Enorme ! Cet ennemi est extrêmement gros, mais n'ait pas peur, avec un peu d'acharnement, tu l'auras.

Sympa le jeu !

On ne peut pas dire que Battle Clash est une merveille, vu la pauvrete de l'originalité et de la réalisation, mais ne soyons pas méchant avec ce vrai premier jeu Superscope qui augure des futures et bonnes productions (en tout cas on l'espère !) D'ailleurs je t'annonce déjà pour bientôt Terminator 2 chez Acclaim, affaire a suivre ! Alors si t'es pres a me suivre dans cette aventure, enfile tes rangers, mets ton bandeau dans tes cheveux trempes par la sueur et en avant pour le grand massacre !

Lionel Vilner

ARCADE/ACTION

Voilà de quoi utiliser son Superscope. Et en plus, le jeu est pas mal. Bonne surprise !

74%	GRAPHISME
83%	ANIMATION
86%	SON
90%	JOUABILITE
69%	DUREE DE VIE
78%	INTERET

...2 PERSONNAGES... 2 AVENTURES...!





VOICI BC KID, LE ROI DU COUP DE BOULE ET FÉLIX, LE MAGICIEN.



UNE MÊME MISSION : **KID** DOIT DÉLIVRER LA PRINCESSE DE LA LUNE ET FÉLIX, RÉCUPÉRER KITTY, CAPTURÉE PAR L'ABOMINABLE PROFESSEUR.

MAIS DES ATOUTS DIFFÉRENTS : L'UN UTILISE SON CRÂNE, LE SECOND SORT, DE SON SAC MAGIQUE, UNE BAGUETTE, UN AVION, UN BALLON DIRIGEABLE, UNE BARQUE, UN DAUPHIN, UN TANK, UNE VOITURE...

TU AS LA " TÊTE DURE" ET PLUS D'UN TOUR DANS TON SAC, ALORS COURS ACHETER **FELIX LE CHAT** ET **BC KID**.

DEUX JEUX QUI COMBINENT À MERVEILLE, HUMOUR, ACTIONS ET AVENTURE (RESPECTIVEMENT SIX ET NEUF NIVEAUX DÉLIRANTS) ET POSSÈDENT UNE TECHNIQUE PARFAITE DIGNE DES MEILLEURS JEUX D'HUDSON SOFT.

BC KID. DISPONIBLE SUR GAME BOY
FELIX. DISPONIBLE SUR NES ET BIENTOT SUR GAME BOY



Je me présente "le roi du coup de boule"



"Alerte, cactus, à éviter"



Félix à dos de dauphin



Félix à dos de tortue

36 15 LUDI GAMES

GAME BOY

HUDSON GROUP HUDSON SOFT®


BANZZAI


DESERT STRIKE
de Electronic Arts

Spindizzy





Carnet du Capitaine, espace temps 3000 !

Ne vas surtout pas croire que je te parle du capitaine Kirk et de son beau vaisseau spatial. Le capitaine c'est toi et t'es seul maître à bord ! En plus ton vaisseau c'est pas l'Enterprise mais un joli petit module du nom de Gerald. Accroche ta ceinture et en route pour l'aventure, à moins que tu ne supportes pas les grands espaces...

Ce matin je me suis réveillé bien tranquille, comme d'habitude.

Le train-train de la vie !

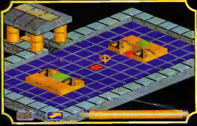
J'ai bu mon café et puis tout à basculé. Au lieu de me faire ma journée métro boulot dodo comme tous les jours, j'ai encore trouvé le moyen de l'ouvrir ! Moi et ma grande gueule ! Plutôt que de rester peinard, il a fallut que je demande de l'extraordinaire, du [illegible] pas commun.

Quand tu demandes...

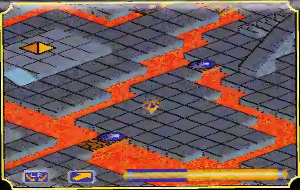
Et hen, si tu veux mon avis je suis servi. Je t'explique : je me retrouve dans un petit vaisseau du nom de GERALD, petit mais joli parce que représenté en 3D. D'ailleurs, y'a pas que mon vaisseau qu'est en 3D, j'te l'dis ! C'est tout le jeu qu'est en 3D isométrique... Mais bon, je vais pas te faire 3 pages sur la qualité



"Beginner" (c'est son nom) est un niveau très "hard" puisqu'il faudra que tu le termines en un minimum de temps !



Certains niveaux, exemple celui là, te demanderont plus de réflexion que d'autres. A toi de faire travailler tes méninges !



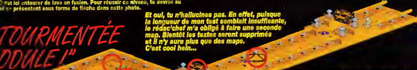
Comme tu peux le remarquer, GERALD est ici entourer de lave en fusion. Pour réussir ce niveau, tu devras au préalable allumer toutes les lampes qui se présentent sous forme de flèche dans cette photo.



Ce niveau qui se trouve être le dernier dans le niveau "Easydizzy" t'en fera baver. Accroche-toi car ce n'est que le commencement !

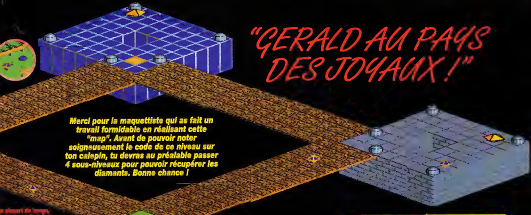
"CROISIÈRE TOURMENTÉE POUR UN MODULE !"

Et oui, tu n'hallucines pas. En effet, puisque la longueur de mon test semblait insuffisante, le rédac'chef m'a obligé à faire une seconde map. Bientôt les textes seront supprimés et il n'y aura plus que des maps. C'est cool hein...

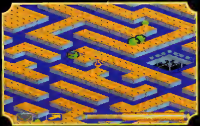


Dans ce niveau qui se trouve être extrêmement simple tu devras, en premier, appuyer sur l'un des interrupteurs jaunes qui se trouvent en haut (n'importe lequel !) puis, tu devras arriver devant la porte sans toucher les interrupteurs verts qui eux, refermeront la porte. La seconde étape étant simplement de ramasser le joyau pour ouvrir la deuxième porte, tu n'auras aucune difficulté à terminer ce niveau.

"GERALD AU PAYS DES JOYAUX !"



Merci pour la maquettiste qui as fait un travail formidable en réalisant cette "map". Avant de pouvoir noter soigneusement le code de ce niveau sur ton calepin, tu devras au préalable passer 4 sous-niveaux pour pouvoir récupérer les diamants. Bonne chance !



Voilà un niveau qui doit te rappeler quelque chose. En effet, à bord de ton module, tu devras ramasser un maximum de drapeaux et éviter les "Pacmans".

des graphismes, ça saute au yeux ! Maintenant on y va.

D'abord, ta mission !

Le but du jeu, parce que y'en a tout de même un, est très simple. Enfin quand je dis simple ! Tu dois nettoyer toutes les planètes que tu visites. Tu diriges ton vaisseau pour récupérer les joyaux qui traînent. Et comme ton vaisseau il est vachement bien fait, ça se transforme en énergie. Facile non ? Bon [illegible] tout que je te dise que les planètes que tu dois nettoyer se trouvent dans 2 galaxies différentes. La première c'est "Easy-Izzy". Pour ceux qui pratiquent pas l'anglais couramment, je rappelle qu'Easy, ça veux dire facile. C'est normal, c'est juste pour te mettre en train et pour t'échauffer. Six planètes à nettoyer, c'est vite fait. Alors passons aux choses sérieuses et direction "Spin-Izzy". Là, tout est compliqué. T'es pas là non plus que pour t'amuser. Au boulot et plus vite que ça ! surtout que du boulot y'en a vraiment. Comme je sais pas compter, je peux pas te dire combien y'en a exactement mais il doit y'en avoir pas loin de plusieurs nuits blanches. Toutes différentes en plus.

Tu vas voir du pays !

"Pyramides" où tu te retrouves au temps des Pharaons, "Track Attack" où tu revivras les aventures de Pacman, et plein d'autres petites choses sympas comme tout, c'est promis.

En résumé et pour finir la fin du test qui s'achève parce qu'il est fini, faut dire que ça nous vient tout droit de chez Activision, que le jeu dont je viens de te causer il va te durer longtemps, et qu'il va te faire travailler la tête si tu veux te sortir des mondes de Spin-Izzy. Bon ben voilà je vous laisse, May the Force be with you !! quoi c'est pas non plus Star Wars... Maman, je comprends plus rien... si c'est pas Star Trek ni Stars Wars...

Veux dormir !...

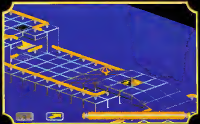
Au secouuuuuuuuuurs !

Michaël Valensi dit "y'en" !

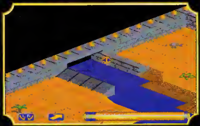




Comme tu peux le remarquer, cette photo représente le sol vert de la grande "map". Bien que ton fuel soit au maximum, ramasse le plus d'énergie.



Sol bleu de la grande map : les ascenseurs et les tremplins sont au rendez-vous. À toi de t'adapter du mieux que tu pourras !



Sol jaune de la grande map : Michaël est ici est en train d'effectuer un magnifique saut de tremplin dont lui seul a le secret.



Sol gris de la grande map : ce niveau te permettra de récupérer de ton fuel. À toi d'en profiter car cela ne durera pas éternellement.

REFLEXION

Activision – 1 joueur

Une bonne reprise d'un vieux jeu (connu des possesseurs de micros) sur la 16 bits de Nintendo.

GRAPHISME	69%
ANIMATION	86%
SON	87%
JOUABILITE	89%
DUREE DE VIE	91%

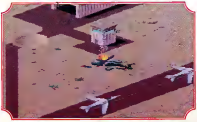
OR 90%



DESERT STRIKE

C'est mon copain Sylvestre qu'est tout content ! Encore que ce cher commandant s'y perd un peu vu que la guerre du golfe elle est quand même finie depuis un max ! Alors on a qu'a dire que ça se passe chez nos bon amis les Bosniaques (tu sais, ceux qui font rien qu'a tuer du Serbe... à moins que ça soit le contraire !) et puis en route pour une bonne guerre en hético.

Dans la série, je ne me fatigue pas, voici le test de Desert Strike En effet, voici un jeu que j'avais testé sur Megadrive dans le Supersonic N°1. Je vais donc, en direct, relire mon test et essayer de te faire toucher du doigt les modifs qui ont ete apportées.

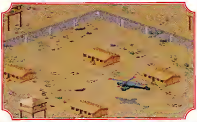


Détruit en pleine mission ! Le AH-64 vient de se faire descendre alors qu'il arrosait gentiment un petit aeroport.

Je commence !

J'avais parle d'une "adaptation de la guerre du golfe". C'est vrai, mais cette pseudo-guerre, ça fait longtemps qu'elle est plus d'actualité, mais bon ! J'avais dit "l'un des jeux les plus passionant sur Megadrive". C'est vrai aussi, mais sur Super Nintendo, le jeu a perdu de son charme d'antan, puisque déja vu ! Ah, le charme de la nouveaute

L'histoire, elle, est toujours la même. Comme l'explique très bien l'intro, "Madman" annexe à tout va au Moyen Orient, et en profite pour coller quelques armées ici et là. L'armée americaine, prudente (avare ?) decide d'envoyer un bel Apache AH-64 flambant neuf, sur le terrain (pas un peau-rouge, un helico).



L'enfer du devoir ! Il va falloir que tu délivres tes camarades emprisonnés dans ce camp de torture.

Je poursuis !

Je continue à lire : "l'action est vue de dessus et de 3/4 (en fausse 3D) ce qui donne une grande liberte de mouvement dans de beaux décors désertiques ou urbains". C'est fou ce que mon style etait simple et concis à l'epoque (ça n'a d'ailleurs pas change !). Enfin bref, regarde les photos et imagine toi un joli



Au début du jeu, une intro composée d'images diverses, te plonge dans le feu de l'action. D'autres interscènes animées viendront ponctuer le jeu par moments.



Dans chaque mission, tu verras ces véhicules lourds de l'armée "ricaine". Un conseil, fais-y souvent des aller-retours pour déposer des prisonniers et récupérer de l'armement.



Voici une cible courante, un générateur d'electricité. Toutefois, ce "trucmuche" (NDRC : c'est une DCA, défense anti-aérienne, Lionel) en bas semble t'avoir pris pour cible.

"CARTE STRATÉGIQUE"

Tes munitions sont comptées, fais donc attention à ne pas les gaspiller inutilement.

Quand ton fuel sera au plus bas, une alarme retentira et t'avertira du danger.

A tout moment, il te suffit d'appuyer sur la touche "Start" pour accéder à cette carte des environs. Ici sont indiquées des missions mais aussi l'emplacement de diverses installations. En mettant à droite et à gauche tu peux situer n'importe quoi.

Ton blindage n'est pas indestructible et il te faudra ramener des prisonniers pour l'augmenter.

Ici est indiqué le nombre de personnes que tu transportes. Attention : six au maximum.

Ton nombre de vie est, malheureusement, compté. Tu n'en as que trois au début de la mission.



"scrolling" multidirectionnel et tu auras une idee de l'action.
Ensuite, arrivent les missions que tu pourras réaliser dans l'ordre souhaité et même que tu pourras abandonner (Non colonnel,c'est pas ma guerre ! Mais j'abandonne jamais). Par exemple, délivrer des MIA (Missing in Action, Portes Disparus pour ceux qui causent pas l'anglais) et les ramener en lieu sûr te permettra de regagner un peu de ta précieuse énergie. Pour tes munitions et ton fuel, des caisses traînent un peu partout, il suffit de se baisser pour les ramasser.
Parmi tes objectifs de premier ordre, il faudra détruire les radars (utile) et trouver des agents d'informations divers. Mais tes missions sont clairement détaillées pendant le briefing, tant mieux !

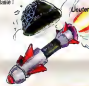
La suite !

D'ailleurs, j'avais dit . "Les missions sont variées, intéressantes et stressantes au plus haut point", c'est totalement vrai, et en plus, des interscenes entrecoupent l'action pour plus de réalisme encore !

Ah, je m'aime !

Ensuite j'avais barratiné une petite phrase finale qui se terminait par "Desert Strike est une reussite extraordinaire". C'était vrai pour l'époque mais sur cette version, je n'ai pas pris autant de plaisir que sur Megadrive. Pourtant, les bruitages sont quinze fois meilleurs. Mais "l'embêtement" c'est que le jeu est identique de bout en bout à la version Sega, aucune amelioration, rien en plus, rien en moins. Les programmeurs ne se sont pas pris la tête. Si, quand même, les sons en plus !
Ne finissons pas sur cette note pessimiste car tout ceux qui ne connaissent pas ce jeu seront ravis de le découvrir. Il serait dommage que tu rates ce bon jeu ! Alors en avant et à très bientôt pour voir si tu mérites une medaille !

Lieutenant Lionel Vilner



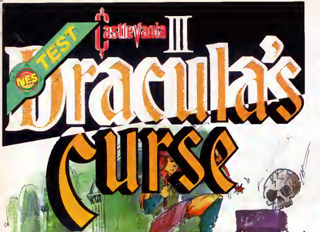
ARCADE/ACTION
Electronic Arts – 1 joueur
Adapté de la Megadrive, Desert Strike est tout aussi bon sur Super Nintendo !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	84%
SON	86%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	93%

BANZAI OR 90%



Certains bâtiments sont très bien protégés. Dans celui-ci, tu trouveras un homme qui te donnera de précieuses informations.



Il y a des choses qu'on ne devrait jamais oublier ! Tiens, moi qui te cause, je le sais bien que quand tu prends des vacances en Transylvanie, faut jamais oublier d'emporter sa gousse d'ail, son crucifix et surtout un bon gros pieu (pas le lit : le piquet !) en bois histoire de se débarrasser des gros affreux qui dorment dans un cercueil et qui ont les dents qui poussent ! Alors comme j'avais la tête ailleurs et que je suis teut mouru, je le laisse aller te venger ! Bon courage !

On est en droit de se demander si le Comte Dracula va un jour ou non mourir, rester dans son tombeau, ou ne plus faire parler de lui tout simplement ? Il nous donne lui-même la réponse dans Castlevania sur Nes où pour une nouvelle fois il affronte Simon Belmont, un grand justicier qui l'avait battu il y a 15 ans déjà.

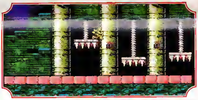
He's back !

Dracula revient donc pour se venger de l'affront qu'il a reçu, et impose donc a notre héros une nouvelle bataille qui fera sans aucun doute beaucoup de morts. Simon doit traverser des niveaux plus effrayants les uns que les autres (malheureusement pas toujours très bien dessinés, comme sur la version Super Nintendo d'ailleurs), où il rencontre des chauves-souris, squelettes, morts-vivants et autres gargouilles. Pour compliquer le tout, ton héros doit grimper sur des escaliers aussi hauts que ceux de la tour Eiffel (presque !) et jouer les cascadeurs en sautant au dessus du vide.

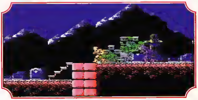
Ton heros est muni d'un fouet, qu'il aura l'occasion d'agrandir, et peut aussi ramasser de très nombreux bonus qui lui seront très utiles : poignards (attention sinon je te troue la peau !), potions, haches, coeurs, etc. Il est possible dans ce jeu de choisir de temps en temps différents tracés. Ça permet de découvrir de nombreux niveaux et c'est presque comme si tu avais 2 jeux en un (j'ai bien dis presque !).



Voici le premier boss à affronter. Très facile à battre !



Attention ! Si tu te fais toucher une seule fois par ces pics, tu mourras aussitôt. Il est donc plus prudent de passer par au-dessous.



Tu es poursuivi par un mort-vivant. Espérons que tu ne vas te laisser avoir par une créature aussi faible.



Ce hibou fonce sur toi mais un bon coup de fouet va le ramener sur sa branche vite fait, bien fait !



Et là, le second boss qui a une allure assez louche.

Un bon jeu, point !

Avant chaque fin de niveaux, affrontement contre un boss (classique mais inévitable), et au Game Over, un Password très astucieux pour pouvoir recommencer au niveau souhaite. Castlevania, reste donc malgre quelques imperfections techniques (en particulier la maniabilité pas toujours au top) qui sont vite compensées par l'action et des musiques alléchantes, un bon jeu d'arcade signé Konami, qui se déchaîne en ce moment sur les diverses consoles Nintendo. Attention ! Ce jeu n'est pas a mettre entre toute les mains sous peine de devenir un mordu.... des jeux... qui font... mal... Haarrrgghh !

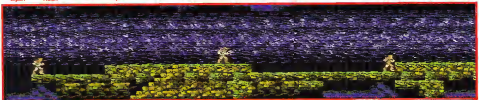
David Taborda.

ARCADE/ACTION
Konami – 1 joueur
Les histoires du Comte Dracula, le plus célèbre des morts vivants font toujours recette

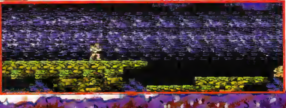
78%	GRAPHISME
84%	ANIMATION
85%	SON
82%	JOUABILITE
89%	DUREE DE VIE
83%	INTERET

SIMON LE TUEUR !





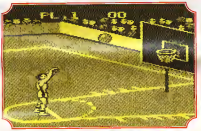
Même s'il a l'air dépeuplé, ce niveau, avant que tu ne le traverses est rempli de monstres en tous genres. Ce sera donc à toi de trouver les technique adéquates pour tous les liquider et les faire disparaître à jamais de cette zone qui peut-être un jour deviendra une paisible et verte prairie.





Fini les rigolos de la Dream Team ! Maintenant le seul joueur qui est à craindre c'est moi ! Et que ceux qui ne me croient pas essaient de me détrôner.... Et c'est pas pour me vanter mais les Jordan et autre Magic Johnson c'est rien que des pitres ! Tu m'as jamais vu sur un terrain ? T'es au courant de rien mon gars, viens me rendre une petite visite sur ma Game Boy et tu vas "voireu ce que tu vas voireu".

Avec l'arrivée de ce jeu, un grand vide sera comblé dans la ludothèque de ta Game Boy. Après la sortie il y a quelques mois de Jordan vs Bird, voici maintenant Tip Off.
Pour ceux qui ont le cerveau embrumé, je précise que c'est un jeu de BASKET.



Le lancer-franc joue un rôle essentiel dans un match car, si le "shooter" se prénomme Jordan, à tous les coups la balle vient se loger dans le panier.

Une partie, ça te dit ?

Es-tu prêt à te mesurer avec le pro du basket de toute la rédaction ? OK ? Alors prépare-toi à compter les points (surtout les miens) D'abord commence par choisir ton équipe parmi les 8 meilleures au monde, choisis ton type de défense, le temps de tes matchs et amène toi sur le playground si tu l'oses.

Engagement !

Et c'est parti, comme tu viens de le voir, tu viens de te manger un smatch. Admire ce gros plan histoire de te bousiller le moral (ben oui quoi, quand tu fais une belle action tu la revois en gros plan ! cool non ?). Eh vlan, un magnifique tir à 3 points. Franchement tu ferais mieux de t'arrêter, tu ne veux pas ? Alors tiens, je te pique la balle et je pars aussitôt en contre-attaque. Je te le dis, je suis né avec une balle de basket dans les mains. Un dernier tir pour terminer le match en beauté. Il y est ! Je suis formidable n'est ce pas ? Après avoir maté toute la rédaction de Banzzaï, je viens de te montrer qui était le Roi ici. Score final : 185-0.

On reprend ses esprits...

Sur le plan technique c'est plutôt bien fait mais il y a quelques points qui me laissent un peu perplexe.

Tout d'abord les sons ne sont pas géniaux et en plus tu n'as pas de musique. Les sprites sont très petits et le terrain quand à lui est immense.

Bilan plutôt positif !

Enfin bon, en fait avec ce qu'on a ! Et on a quand même quelque chose de pas mal au final, grâce à une bonne jouabilité et une bonne maniabilité. Pour un deuxième jeu de basket sur la Game Boy le résultat est plutôt honnête et si tu brûles d'envie de me battre au "un contre un" je te conseille de l'acheter et de t'entrainer. Bon ben maintenant tu m'excuses mais y'a Air Jordan, mon pote, qui vient pour que je lui apprenne 2 ou 3 astuces pour ces prochains matchs.

Monsieur Régis "AIR" Crochet.

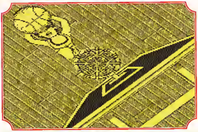


L'équipe des célébrissimes "Bulls" vient de commencer sa saison par un panier à 3 points. Quelle équipe !

SPORT

Un jeu de basket-ball sur Game Boy, génial ! Mais impossible de jouer un vrai tournois, dommage !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	89%
SON	65%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	80%
INTERET	**84%**



Oh là là là ! Quel "dunk" comme dirait Georges Eddy. Ce soir l'équipe de Régis a décidé de nous en mettre plein la vue : ça c'est du Show Time !



Castlevania II
Belmont's Revenge

15 ans ! 15 ans déjà que j'avais réussi à me débarrasser du Comte. 15 ans que j'avais réussi à détruire le monstre. 15 ans que je rêvais encore et encore de ses dents... des dents longues qui avaient causé la mort horrible de tant de personnes ! Et aujourd'hui, alors que je croyais le cauchemar enfin fini, il est de retour !... Ça sonne pas mal comme début de bouquin d'épouvante, non ? Dommage pour toi parce que ce n'est pas d'un bouquin qu'il s'agit, mais de ta prochaine aventure !

Et oui, il est (enfin ?) de retour. Ça ne fera pas plaisir à tout le monde ou en tous cas pas à ceux qui sont froussards au point d'avoir peur de rencontrer une souris dans une cave mal éclairée. Pour les autres, ceux qui ont apprécier le premier volet de ces aventures, en route pour le pays de l'horreur !

Bis repetita !

Comme dans la première cartouche, tu incarnes Christopher Belmont. Tu croyais être tranquille après avoir tué l'affreux Comte Dracula ! Tu te fourais le doigt dans l'œil jusque... où tu veux ! Il n'est pas mort et le revoilà encore plus assoiffé de sang que jamais. Cette fois il a enlevé ton fils chéri et l'a transformé en un démon dévastateur. En bon père de famille, n'écoutant que ton cœur, tu parts immédiatement dans le chateau du Prince des Ténèbres pour le sauver. Et c'est là que tout ce complique.

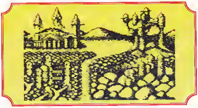
Super Belmont, c'est toi !

Une fois dans le château, tu dois nettoyer 4 niveaux. Et ne crois pas que c'est du gâteau, ni même du flan ou n'importe quelle autre patisserie... Tu vas devoir affronter des bestioles bien pire que ta prof' de maths un jour d'interro ! Et je te parle pas des pièges ! Il va te falloir sauter de cordes en cordes, combattre des serpents visqueux, des crapeaux carnivores, des chevaliers maléfiques et des monstres aussi acceuillants qu'une colonnie de rats et un cimetière hanté réunis. Pour t'aider dans ta mission tu trouveras sur ton chemin des petites choses qui te seront bien utiles : des haches de combat qui transpercent les armures, de l'Eau Sainte qui brûle les démons et surtout ton fouet magique.

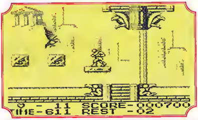
Quelle ambiance !

Les graphismes ont été travailles à la perfection, le tout assaisonné d'une musique plutôt flippante, le top quoi ! La maniabilité est géniale et la jouabilité est fantastiquement bien dosée. Enfin il y a tous les ingrédients nécessaire à un excellent jeu. Comme son nom ne l'indique pas, Castlevania 2 est vraiment super. A posséder absolument sauf si tu as peur de ton dentiste ou de tout ce qui te fait penser à des incisives un peu trop pointues.

Regis Crochet



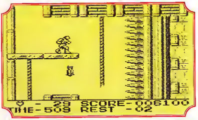
Voici la carte où se déroulera ton aventure, ton chemin est long. Mais qui a dit que se serait une partie de plaisir ? Certainement pas moi !



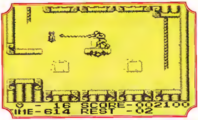
Avant de monter sur les blocs, "destroyes" d'abord la chauve-souris. Si tu ne le fais pas, tu auras beaucoup de problèmes pour t'en débarraser.



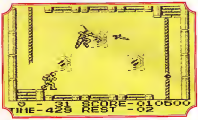
A l'endroit précis où se trouvent les 2 ombres, d'affreux aliens sortiront de l'eau et te lanceront leur venin au visage. Reste calme et tout ira bien !



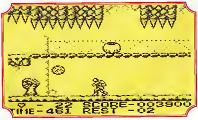
Si tu veux rester en vie, tu devras descendre de la corde à une méga-vitesse car les pics avancent tout simplement sur toi, malin non ?



Tout au long de ton aventure, tu trouveras des bougies. Je te conseille de frapper dessus, elles dévoileront des bonus très intéressants pour la suite.



Un demi-boss. Pour le battre, tu devras analyser ses attaques et trouver la parade qui convient. Bonne chance !



Voici l'exemple parfait du monstre hideux sorti tout droit d'un film d'horreur. Te pose pas de questions, cours vite le frapper !

ARCADE/ACTION

Konami – 1 joueur

Konami nous prouve une fois de plus toute sa maitrise des jeux de plateformes et ce, sur n'importe quelle console !

93%	GRAPHISME
94%	ANIMATION
90%	SON
90%	JOUABILITE
93%	DUREE DE VIE

92% OR



Moi, je serais à ta place, je commencerais par prendre mon plus bel ouvre-boîtes juste histoire de pouvoir m'offrir une bonne rasade d'épinard. Hein ! Quoi ?... y'en à encore qui se demandent pourquoi ? Alors je te mets encore une pipe au bec et là je te vois avec un sourire de soulagement parce que t'as enfin compris de qui je parle ! Non ? Alors les ramollos du bulbe, ils n'ont plus qu'à retourner à leurs classiques et ceux qui ont répondu Popeye ils ont droit de découvrir ici-même ce super jeu... En route pour une chasse au trésor inoubliable !

Eh oui le voici de retour, toujours aussi fort mais cette fois ci dans une nouvelle aventure et toujours accompagné de Mimosa et Olive.

Olive fait des siennes !

Olive vient de trouver une carte au trésor en rangeant le grenier (tu sais les vieux parchemins avec une croix dessus pour dire où il faut creuser). Popeye et toute sa famille partent donc à sa recherche, comme le professeur Jones (Indiana pour les intimes). En cours de route, Brutus, pour qui l'intelligence est aussi utile qu'un frigo à un esquimau (pas la glace, l'homme des neiges...) enlève Olive et Mimosa. Pourquoi ? Ben pour se procurer le trésor c'te bonne blague !


Boss 1 : pour le battre, il vaut mieux avoir les gros poings !

Fallait pas enlever Olive !

Popeye ne se maîtrise plus, l'instinct animal l'emporte sur la raison et le voici parti à la course au trésor comme une bête furieuse. 4 niveaux sont à explorer, tout en bousillant les ennemis. Tu trouveras des bonus dans les blocs de pierres que tu pourras casser sans trop de problème.


Boss 2 : plus hard que le premier, celui ci demande une certaine tactique.

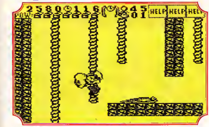
Bonus = épinard !

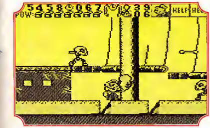
Grâce à eux, tu auras une puissance de frappe plus importante, une vie, et une invincibilité de quelques secondes. Pour retrouver le trésor, ça va pas être du gâteau (normal, c'est une aventure, pas de la pâtisserie !). En effet Popeye devra sauter de cordes en cordes, nager ou bien encore monter sur les arbres et les nuages pour trouver la sortie du niveau. N'oublions pas les boss de fin de niveaux. Ah, sans eux, que pourrait-on faire ?

Une technique d'en-fer (gag !)

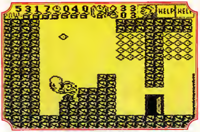
Popeye 2 est un jeu très bien réalisé. Les sprites sont superbement faits et tu pourras en voir d'énormes. Une jouabilité et une maniabilité au top. Que demander de plus ? Les musiques sont très belles et les bruitages excellents. Ce jeu est fantastique, il plaira à coups sûr aux petits comme aux plus grands (c'est comme Tintin qu'est la BD qu'on aime de 7 à 77 ans) même si de mauvaises langues disent que ce jeu ressemble de très près à Mario. Au fait, si tu deviens dingue de ce jeu, tu m'appelles et je te donne plein de recettes pour faire cuire tes épinards façon Popeye !

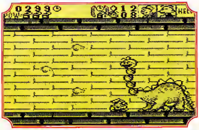
Le moussaillon
Régis Crochet


Tout droit sorti du film de Tarzan, Popeye se retrouvera souvent sur des lianes. Allez Popeye ! Descends de ton perchoir et assome-moi ce lézard !


Comme tu peux le remarquer, notre valeureux Regis est au prise ici avec 2 ennemis qui n'ont pas l'air de plaisanter. Courage moussaillon !


Boss final : Popeye à ici l'occasion de se débarrasser de son pire ennemi, j'ai nommé Brutus !


Après avoir vaincu un boss, tu auras la possibilité de ramasser un max de bonus pour te faire des vies. Aubaine non !


Boss 3 : tout en bas c'est toi ! Tout en haut c'est lui ! Et à mon avis tu n'es pas sorti de l'auberge avec cet énorme dinosaure.


Avant de pouvoir affronter l'ultime boss, tu devras au préalable avoir exterminer ce demi-boss qui ressemble étrangement aux pharaons de l'ancienne Egypte.

ARCADE/ACTION
Activision – 1 joueur
Avec BC Kid testé le mois dernier, Popeye s'affirme comme un concurrent de plus à Mario !

GRAPHISME	92%
ANIMATION	90%
SON	92%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	87%
OR	91%

BIDOUILLES

SCORE GAMES

17 rue des Ecoles 75005 PARIS
Tél : 16 1 43 290 290



SUPER R-TYPE

Selectionne ton niveau dans ce shoot'em up : appuie pendant la presentation 9 fois sur la fleche du HAUT, et simultanement sur R. Apres avoir entendu un bruit, appuie sur START, fais PAUSE, appuie sur A, R et SELECT. Selectionne le niveau en utilisant la flèche HAUT et BAS. Pour décomposer les musiques, instrument par instrument, mets-toi sur SOUND TEST, choisis une musique et ecoute-la. En appuyant sur le bouton R (sur le dessus du paddle), de façon repétitive, tu verras tous les instruments (qui sont en fait des voix sonores) qui disparaissent un a un.

SUPER MARIO BROS 4

Une fois qu'un chateau est detruit, il parait impossible d'y retourner. Si tu veux repartir dans le château détruit, appuie sur les boutons L et R.

THE ADDAMS FAMILY

Va voir Mortica avec 66 vies : VLRG9. Quelques codes : 3 cœurs : &1J1N 4 COEURS : 31j12 5 COEURS : BGS10 PUGSLEY : 61#15 WEDNESDAY : 3Z1K9 FENSTER : 3GR10 GRANNY : BLS1T. Pour jouer avec 99 vies, va en "Mot de Passe" et entre le code suivant : 11111 (5 fois le chiffre 1). Au début de la partie, ton compteur sera a 00. Commence par te faire toucher par un monstre, et tu t'apercevras que tu as bien 99 vies. Pour récuperer un maximum d'options : dans le manoir, au rez-de-chaussée, à gauche de la porte d'entrée, un passage secret situé juste en-dessous de la porte du 1er palier. Quand tu as perdu toutes tes vies et qu'on te propose de continuer la partie, avant de franchir la porte, va vers la gauche de l'ecran et tu arriveras a une salle secreta ou il y a 4 vies.

F-ZERO

Si tu finis le dernier circuit d'une league en mode EXPERT, tu découvriras un generique de fin, et à la fin, tu seras invité à visiter le monde MASTER. Et si tu finis une league en MASTER, tu retrouveras le générique de fin plus une petite surprise.

PRINCE OF PERSIA

Niveau 2 : CB16W2X
Niveau 3 : 36W+0XB
Niveau 4 : 9ZW1LV2
Niveau 5 : LHCNRZB
Niveau 6 : VJVJT59
Niveau 7 : B6913SR
Niveau 8 : MX26W39
Niveau 9 : 37YVRKR
Niveau 10 : VOY2LRL
Niveau 11 : 367!32I
Niveau 12 : 9H1HD4Z
Niveau 13 : GLSV3LL
Niveau 14 : 4WMCTZS
Niveau 15 : YMU2DS!
Niveau 16 : ICUP3HL
Niveau 17 : QLW55FD
Niveau 18 : 4+R7V1D
Niveau 19 : 6FOB22+
Niveau 20 : HM7RCJ5

PILOTWINGS

Level 1 : 000000
Level 2 : 985206
Level 3 : 394391
Level 4 : 520771
Heli : 108048 expert level
Level 6 : 400718
Level 7 : 773224
Level 8 : 165411
Level 9 : 760357
Heli : 882943

KRUSTY SUPER FUN HOUSE

Level 2 : SKINNER
Level 3 : SCRATCHY
Level 4 : BARTDUDE
Level 5 : BOUVIER



STAR WARS

Monde de Tatooine : saute pour trouver 3 vies gratuites. Trouve les passages secrets dans les grottes : dans celle de BEN KENOBI, cherche le passage de couleur différente.

NEW GHOSTBUSTERS

Choisis le nombre de vies, la touche qui te fera tuer tous les fantômes, le niveau de difficulté et choisir le sound test, dès l'écran de présentation, fais simultanément : A, B et BAS, ensuite garde les touches enfoncées et START.

TOTALLY RAD

Détruis les Boss. Boss 1 : tire dans la boule rouge en prenant l'homme normal, et prends l'invincibilité dés qu'il court vers toi. Boss 2 : prends l'homme Lion, passe derriere le Boss, detruis sa patte et son œil arriere, saute en avant et transforme-toi, soit en homme-oiseau, soit en homme-normal, et, vise son œil. Boss 3 : prends l'homme-lion, saute derriere lui et tire. Boss 4 : prends l'homme-oiseau et tire sur lui en volant. Boss 5 : fais la concentration et tire lui dans les pieds dés qu'il baisse son épée. Quand il est detruit, fais pareil pour les roues.

MEGAMAN II

Quand tu bats Heatman, utilise son pouvoir : maintiens B enfoncé jusqu'a ce que Megaman clignote un maximum, relâche B et ton tir sera plus puissant. Pour vaincre le vaisseau du Docteur Willy, tres vite, transforme-toi en Heatman, maintiens le bouton B enfoncé jusqu'a ce que tu clignotes au maximum, puis lâche tout sur le vaisseau du Docteur Willy. Repete cette operation et selectionne Crashman, tire une seule fois dans la tête du Dr Willy et tu pourras affronter le robot de fin

SUPER MARIO BROS III

Dans la 1ere carte, ne va pas au champignon en bas à droite. Prends la Raccoon Suit, fais le 3 et le 4 sans perdre. Une maison apparaitra sur le panneau 3, elle contient une P Wing. Au bâteau du niveau 8, tu peux passer sous l'eau en faisant de la vitesse. Dans la derniere forteresse du Monde 4, un P fait apparaître des pieces formant une sorte de porte. Va au milieu, fais HAUT, et une longue ascension te rapportera 4 vies et plein de pieces. Dans la forteresse du Monde 7, va où il y a des pierres cassables. Commence par descendre l'escalier en pierre, detruis les pierres de la 1ère corniche, transforme les pierres en pieces avec le Switch et descends tout en bas pour ramasser un maximum de pièces. Si tu as le temps, tu peux refaire cela plusieurs fois et arriver ainsi à 99 vies.

ROBO WARRIOR

Pour passer à travers les murs et les obstacles, appuie sur START puis sur SELECT et B en même temps, puis tout en gardant ces 2 touches enfoncées, appuie sur START. Pendant le jeu, appuie sur SELECT et B, tu pourras passer à travers les murs. Pour avoir des armes infinies, prends la méga-bombe et le spider, appuie sur SELECT et mets le curseur sur la capsule d'énergie. Garde enfoncée la manette Haut-Gauche de la 2ème manette et appuie sur le bouton A de la 1ère manette 2 fois. Après avoir eu les armes infinies, choisis ton niveau : fais SELECT, puis en même temps HAUT, GAUCHE et SELECT

GRADIUS

Prends les options d'armes, fais : PAUSE, HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, START. Prends-les et continue, fais hors de l'écran : GAME OVER, BAS, HAUT et 4 fois B, A sans appuyer sur START.

STEALTH ATF

Depuis la 2ème étape jusqu'à la fin, fais des tonneaux sans fin tout en tirant au canon. Tu economiseras tes missiles et tu auras plus de bonus apres chaque mission.

ZELDA II : ADVENTURE OF LINK

Quand tu es près de Eyed Rock, va vers le nord jusqu'à une caverne. Dès que tu auras passé cette caverne, tu arrives dans une petite forêt. Sers-toi du marteau, détruis les arbres et tu verras la Ville de New-Kasuto. Essaie toujours de prendre le chemin le plus long quand tu es dans le labyrinthe qui mene au 4ème palais et tu eviteras de nombreux combats Chaque fois que tu finis un palais, ne pose pas tout de suite la gemme et attends que tout tes niveaux soient au 6eme degré Après, re-traverse les palais et pose les gemmes pour arriver au 8eme degré plus facilement. Si tu veux eviter un obstacle situe sur une case du terrain, rencontre un ennemi au moment précis ou tu rentres dans cette case. Après le combat, tu seras libre de quitter la case dans la direction qu'il te plaira. Pour obtenir la clef magique, va à New-Kazuto et fais l'incantation SPELL dans l'impasse. Le tonnerre se trouve dans la ville fantôme, mais il faut d'abord aller chercher la croix dans le Palais 6 Ensuite, tu dois trouver le Sage dans la ville fantôme, il te donnera le sort Dans la 2ème quête, la flûte se trouve dans le niveau 2 (palais). Ce palais forme la lettre A, au milieu il y a une case noire. Mets-toi une salle au-dessus et traverse le mur du bas comme un fantôme. Le radeau est dans le palais 4. Pour trouver BAGU, il faut explorer les bois au Nord-Ouest de Soria Town. Il te remettra une lettre te permettant de traverser la riviere.

BUBBLE BOBBLE

Pour avoir les chaussures Turbo dès le 1er Monde, fais une bulle au centre du tableau, monte dessus jusqu'à ce que la bulle eclate, fais-toi tuer par les monstres Recommence une nouvelle partie au 1er Monde et ton bonus sera les chaussures Turbo Stages du jeu : 1 VLL1. 5 WLL1. 10 XGL1 20 FGB1. 30 5GB1. 40 JGBF. 50 1GBF. 60 CGBF. 70 WGB3. 80 GGB3. 90 CGB3. 99 KLBD.

DRAGON'S LAIR

Visite les sous-sols de l'antre du dragon : IENSGGAA

GUN SMOKE

Parts avec 300 bastos : a l'ecran du titre, appuie sur A 4 fois, SELECT 4 fois, et DROITE 2 fois. Pour finir, appuie sur START.

IRON SWORD

Pour avoir toutes les armures dès le depart, voila le mot de passe : PJTRTGHTGLNM

FAXANADU

Pour faire revivre les 3 fontaines au moment de la quête, tu dois explorer une grande tour dans laquelle se trouvent un elixir, une source et un gourou qui donne la clef Joker. Voila la solution à partir de l'écran de depart : - Gourou : va 3 fois vers la DrROITE, 1 fois a GAUCHE,1 fois en HAUT et 2 fois a GAUCHE. - Elixir : 3 fois a DRDITE, 1 fois a GAUCHE, 1 fois en HAUT, 2 fois à DROITE, 1 fois a gAUCHE, 1 fois en HAUT, 1 fois à GAUCHE, 1 fois en HAUT et 2 fois a DROITE. - Source : 3 fois a DROITE, 1 fois a GAUCHE, 1 fois en HAUT, 3 fois à DRDITE et 2 fois en HAUT.

BATTLE OF OLYMPUS

Pour avoir le vase de Troie : apres avoir tué la sirène a l'aide de la harpe, reviens en Laconie et accroupis-toi sur les blocs de pierre sous la derniere ruine.

KABUKI QUANTUM FIGHTER

Au niveau 5-1 : tue les 2 premiers Squawkings Head à la dynamite, sous le 2eme tu trouveras une vie gratuite Recommence jusqu'à ce que tu arrives à 9 vies. A la fin du jeu, après avoir battu le boss, chaque vie restante te rapportera 10000 points de bonus



BALLON KID

Si on t'éclate un ballon, mets-toi sur une plateforme et appuie plusieurs fois sur la fleche du bas pour regonfler ton ballon, même si tu n'as pas de ballon, ça marche. Tu peux aussi le faire quand tu as 2 ballons.

GARGOYLE'S QUEST

Encore des codes : - Niveau 2 : F9B5WKWE - Niveau 3 : 9HMSNEWC. - Niveau 4 : 627QKLUO. - Niveau 5 : GELYDYRC. Va dans chaque village avec 9 vies : - 1 : MAT5-LHDB ou BIVG-5PDX. - 2 : 9H6Z-TESP. - 3 : CNKI-ZTIX ou TPIL-MZGV. - 4 : IHAX-TJZC. - 5 : 8ISZ-EM7G ou NXAQ-TRZO. - 6 : D579-6TV ou C592-7YWB.

BART SIMPSON

Passe facilement les boys cachés dans les arbres : tourne leur le dos quand ils sont assez près de toi, lance un boomerang, retourne-toi et saute vite au-dessus de leur tête, ne t'éloigne pas trop car lorsque le boomerang revient les frapper dans le dos, tu dois être là pour récuperer les 2 points de vie.

DOUBLE DRAGON

En mission 1, juste avant la salle d'Abobo, balance a coups de pied tes ennemis dans le trou. Dans la salle, fais des zigzags en diagonale d'un côte a l'autre de la piece, donne des rafales de coups avant qu'Abobo soit pres de toi - Tue le Boss du monde 1 : donne toujours des coups de poing ou des coups de pied suivis de coups de poing, ne termine pas l'attaque par un coup de pied, sinon il se baissera. - Tue le Boss du monde 2 fais attention aux parades en pirouette efficaces et rapides, mets-toi tout a gauche de l'écran, tout en bas, fais-le passer par-dessus ton épaule, il se retrouvera au bord de l'immeuble, alors donne lui un coup de poing pour qu'il tombe.

CASTLEVANIA II

Quelques codes :
1. Bougie, Coeur, Coeur.
2. Bougie, Coeur, Coeur, Rond.
3. Bougie, Rond, Rien, Rond.
4. Coeur, Rond.
5. Coeur, Rond, Bougie.
6. Coeur, Bougie, Rond, Rond. Dracula. Rond, Coeur, Bougie, Coeur.

- Pour avoir 9 vies au lieu de 2 : Bougie Bougie, Coeur, Coeur. - Detruis les 4 châteaux : Coeur, Boule, Bougie, Rien - Va a l'epreuve finale : Coeur, Bougie, Boule, Boule. - Bats-toi contre le dernier Boss : Boule, Coeur, Bougie, Coeur. - Une piece secrete au 1er niveau : a droite du 1er tronc d'arbre coupe en 2, continue a monter a la corde, traverse un mur de briques, tu trouveras une piece secrète pleine de pieces et d'armes.

NOS LECTEURS SE LA DONNENT... (LA PAROLE)



Haaaaaaaaaaaaaa ça fait plaisir de vous revoir ! Après un long mois de séparation héhéhé, enfin hop passons à notre courrier :

● Vous vous rappelez de Malvina ? Si je suis sûr que vous vous en rappelez puisqu'elle avait fait plein d'éloges sur moi !! Hum ? bon enfin elle est complètement affolée : "Je viens d'apprendre sur France 3, que les jeux Nintendo et Sega allaient être supprimés, car il y a des enfants qui feraient des crises d'épileptie". Franchement Malvina, ces gamins là ils font vraiment n'importe quoi pour se rendre intéressant, tu crois pas ? Non sérieux, il est vrai qu'il va y avoir une enquête du ministère de la santé, pour savoir si ces crises d'épileptie sont vraiment dûes aux jeux vidéo. Mais tu n'as pas trop à t'en faire, ils vont sûrement pas supprimer des jeux à cause de ça. Alors keep cool et stresse pas trop sinon tu risques d'en avoir une, crise d'épileptie.

Millerand Malvina, 17 La Rochelle

● Ce mois-ci une lettre de Guadeloupe (c'est agaçant de penser qu'il y en a qui ont chaud, alors que moi j'ai la grippe), dans laquelle Fabrice demande que l'on présente des jeux Japonais sur Super Nintendo. Dans les news on t'en présente déjà pas mal, si tu parles des tests, là c'est pas possible car on ne parle que des jeux qui sont sortis en France (si c'est pour parler des imports parallèles, ça ne sert à rien puisqu'on ne les trouve pas partout). Quand à la 2ème partie de ta lettre : "J'ai vu un jeu d'arcade 'Art of fighting' qui est vraiment fantastique, et je voulais savoir si ce jeu serait adapté sur Super Nintendo ou Super Famicom ?"
La société Takara qui s'occupe déjà de faire des adaptations devrait le faire dans le courant de l'année.

Gotin Fabrice, 97 Guadeloupe

● Benoit doit être content, avant même d'avoir reçu sa lettre je répondais à la plupart des questions qu'il se pose. Enfin, j'ai répondu dans le Banzzai précédent !! Mais je vais quand même, suis-je bon



quand même, répondre à ses autres questions : "Est-ce que Street Fighter II, Push over, Another world vont être adaptés sur Gameboy ?" SFII cela m'étonnerait grandement car la Game Boy aurait trop peu de possibilités sur ses touches pour tous les coups, Push over peut être, Another world .. "Quand sort BC KID sur Gameboy ?" Il doit déjà être dans les magasins ! En tout cas Bravo pour ta petite BD, elle est vraiment cool !

Benoit Priou, 59 Armentière.

● Haaa, regardez, ce mois-ci c'est la 2ème lettre d'une lectrice, de la Réunion en plus (grrrrrr elle aussi est au chaud pendant qu'on gèle !!!!). En tout cas elle aime pas les gens qui disent du mal de Banzzai, elle veut même leur "démolir le visage". Quel tempérament !!!

Super girl, la Réunion.

● Quelques questions de Grégory, accompagnées d'un dessin pour se faire pardonner peut être ? "Fatal Fury et Mario Kart sont-ils des bons jeux ?" Oui, bien sur cela dépend de tes goûts, mais même moi qui deteste les courses de voitures j'aime bien Mario Kart !! "Combien de fiches tu vas sortir pour Super nintendo ?" Autant que de jeux qui sortiront !! "Mettra-tu plus de pages pour la Super Nintendo ?" Comme je vous l'ai déjà dis, on met les jeux suivant l'actualité, donc si il sort beaucoup de jeux, on mettra beaucoup de pages dessus.

Grégory, Orléans.

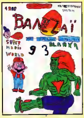


● Rodolphe a une manie, c'est écrire son courrier en cours d'Anglais, mais nous notons quand même qu'il est gentil car dans sa lettre il dit de passer le bonjour à sa prof d'Anglais "ch'boudin", qu'est qu'il faut pas faire. Et le dessin tu l'a fais en cours de quoi hum ?? En tout cas il est pas mal du tout.

Lenglen Rodolphe, 62 Saint Léonard.



● Ha ! voici les dessins, le mois dernier je vous avais proposé un thème : LES SIMPSONS, malheureusement comme la poste s'est diaboliquement mise en grève je crois que les dessins des Simpsons seront le mois prochain, avec des pin's à gagner pour les plus beaux.



Et tant qu'on y est, le thème d'après sera : LES TINY TOONS. En attendant voici la livraison du moi :

Julien Triadou, 75 Paris.

● Haaa j'ai quand même eu un Bart !! Le voilà dessiné par Nicolas Roinat, 36 Chateauroux.



● Touchard Sebastien, 37 Tours



● Un avant goût du sujet du concours dans 2 mois :

Romain Bossiere, Bellegarde en marche



● Celui-ci je le trouve vraiment bien, en plus son auteur va être fier, 2 ème fois qu'il passe dans le journal !

Juan Carlos Perez, 93 Bagnolet

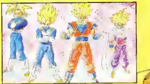
● Lui c'est la totale, il m'envoie sa photo, un dessin et en plus il fait plein de compliments..

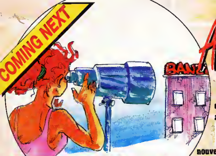
Cambier Olivier, 93 Le Raincy.

● Ho ? un poème .. Comme un oiseau eternel Qui s'envole dans les airs Un petit mot symphonique Aussi beau que magnifique "Banzzai" !!

Broquelaire Jean marc, 06 Cannes

● Vous vous rappellez de Sangoku ?? Ben ce matin j'ai reçu une lettre de Végéta. Il est très poli et est moins menacant que sont copain, il parrait qu'il a peur que je lui fasse la même chose qu'à Sangoku ?? Je crois pas lui avoir fait quelque chose de spécial .. enfin bref voici son dessin. Végéta, on sais pas d'où, peut-être 4 ème galaxie à droite en sortant.





AVENIR.....

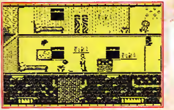
...seront testés dans les prochains numéros les jeux exposés dans cette rubrique. De cette manière, tu auras un aperçu des gros titres des prochains mois, confirmation de grands noms ou découvertes de nouveaux jeux. En ce qui concerne notre rubrique "Le Mois Prochain", tu la retrouveras dès le prochain numéro, cette dernière ayant été sacrifiée faute de place.

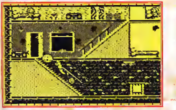


2,5 millions de dollars, c'est la somme déboursée par la société Ocean pour les droits consoles et micros de l'adaptation du prochain film de Steven Spielberg. Le jeu est prévu pour le mois d'octobre et utilisera à fond le super FX Chip, ce micro-processeur récemment mis au point par Nintendo et décuplant les capacités de la machine. Sans aucun doute l'un des gros titres de cette fin d'année.

COOL WORLD (Konami/Game Boy)

Prévu sur Super Nintendo, Cool World est en cours d'adaptation également sur Game Boy. La cartouche se présente sous la forme d'un classique jeu de plateformes, un genre inépuisable. La réalisation technique semble excellente, reste maintenant à juger de la jouabilité et de l'intérêt du jeu.



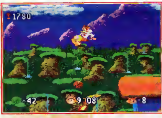


BUBSY (Accolade/Super Nintendo)

Les jeux de plateforme se font de plus en plus nombreux sur Super Nintendo, et la concurrence risque d'être grave dans pas très longtemps. Le cas qui nous concerne est Bubsy. C'est un petit écureuil sympa tout droit sorti des plus grands dessins animés Tex Averens ! Le jeu en lui même est tout ce qu'il y a de plus classique : il faut sauter sur les ennemis, éviter les pièges, et trouver des passages secrets remplis de bonus.

Le plus marrant demeure sans doute l'animation du personnage principal qui est très marrante. Quand Bubsy tombe dans l'eau, il coule avec un chapeau de capitaine de bateau. Quand il va tomber dans un grand gouffre, il se fixe quelques secondes dans les airs avec les yeux qui lui sortent de la tête en regardant ce qui se passe en dessous !

En bref et finalement, Bubsy risque de faire de l'ombre à son frère de sang - Mr Nuts !



PGA TOUR GOLF 2 (Electronic Arts/Super Nintendo)

Ah le golf ! Les longues journées de marche sur les "Fairway" du monde entier, l'air frais et pur, la nature, l'argent... voilà ce qu'attend tous les bons joueurs. Pour les autres, ce serait plutôt les files d'attentes pour les inscriptions aux tournois, des voyages incessants aux quatre coins du monde pour survivre, des heures perdues dans les aéroports, des siestes improvisées dans les avions... Alors avant de te lancer dans le métier, tu as peut-être intérêt à te familiariser avec ce sport, chose possible avec la dernière production d'Electronic Arts qui s'avère aussi être l'une des premières sur Super Nintendo. Le jeu est classique intégrant toutes les options nécessaires à une bonne simulation et les programmeurs ont utilisés le mode 7 de la machine (zoom et rotation) pour un meilleur réalisme. Objectif atteint ! Test le mois prochain !



BIENVENUE AUX P.A. (petites annonces) !!

Envoie-nous, vite fait, l'annonce que tu veux faire passer dans Banzzaï. C'est gratuit ! C'est facile et ça peut rapporter gros ! Achats, correspondants, déclarations d'amour, ventes, échanges, clubs. Sur papier libre, on n'a plus de place. Gratis, je te dis ! A envoyer PA Banzzaï – 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS

LOISIRS AMUSEMENT ET BANZZAÏ ORGANISENT UN GRAND CONCOURS AVEC UN SUPER GROS LOT : UN FLIPPER !





ATTENTION ! DANS GÉNÉRATION 4 N° 53 TU PEUX AUSSI GAGNER UN FLIPPER "ROBOT WAR" EN PARTICIPANT AU GRAND CONCOURS

POUR PARTICIPER, C'EST TRÈS SIMPLE, IL TE SUFFIT DE RÉPONDRE AUX QUESTIONS CI-DESSOUS ET DE NOUS RENVOYER, SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT, À

CONCOURS BANZZAÏ-FLIPPER
19 RUE HÉGÉSIPPE MOREAU 75018 PARIS

TES RÉPONSES AVANT LE 29 MARS 93, LE CACHET DE LA POSTE FAISANT FOI.

- **QUESTION N° 1 :**
DE QUELLE MARQUE EST LE FLIPPER BOUNTY HUNTER ?

- **QUESTION N° 2 :**
COMBIEN Y A-T-IL DE PHOTOS DANS LA RUBRIQUE "ROCK AROUND THE GLOBE" DE CE NUMÉRO DE BANZZAÏ ?

- **QUESTION N° 3 :**
QUELS SONT LES JEUX PRÉSENTÉS DANS LES CARTES COLLECTORS DE CE NUMÉRO DE BANZZAÏ ?

- **QUESTION N° 4 :**
BANZZAÏ EST LE MAGAZINE DES CONSOLES NINTENDO, QUEL EST LE MAGAZINE DES CONSOLES SEGA ?

- **QUESTION N° 5 :**
QUELS SONT LES JEUX PRÉSENTÉS DANS LA RUBRIQUE "LE MOIS PROCHAIN" ?

- **QUESTION FACULTATIVE :**
ES-TU INTÉRESSÉ PAR LES JEUX D'ARCADE (BORNES, FLIPPER, NEO-GEO...), ET AIMERAIS-TU RETROUVER UNE RUBRIQUE ARCADE DANS BANZZAÏ ? OU MIEUX, ACHÈTERAIS-TU UN MAGAZINE RÉSERVÉ AUX JEUX D'ARCADE ?





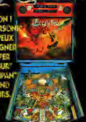
La société Loisirs Amusement, 2 avenue de Verdun
95250 Beauchamp
Tél : (16) 39 32 13 95 – Fax : (16) 1 30 40 81 48

vous propose des dizaines d'articles à prix réduits parmi lesquels des flippers neufs et d'occasions en excellent état, des billards, des Juke Box (Wurlitzer, Rock'Ole), des baby-foot...

Exemples de prix de flippers :
Black Pyramid : 3200 francs – Vector : [illegible] francs – Centaur : 4000 francs
Rack'em up : 4000 francs – Royal Flush : 3500 francs
Mr & Mrs Pacman : 3000 francs

La société Loisirs Amusement vous propose aussi l'Arcade Machine (- de 2000 francs), une console permettant d'utiliser toutes les cartes Jamma (les cartes des jeux de café) : Street Fighter 2, Warriors Of Fate, Captain Comando... La vente des cartes Jamma neuves ou d'occasion est aussi assurée.

Excalibur



ATTENTION ! DANS SUPERSONIC N° 8, TU PEUX AUSSI GAGNER UN FLIPPER "EXCALIBUR" EN PARTICIPANT AU GRAND CONCOURS.

TIP OFF

TOUT L'ART DU BASKET SUR VOTRE GAME BOY !



Un moment de concentration avant le lancer franc...



AVEC TIP OFF VOUS ETES TOUT DE SUITE PLONGÉ AU COEUR D'UN MATCH PASSIONNANT...



Dans cette combinaison d'attaque, le joueur que vous dirigez est indiqué par une flèche.

Les deux équipes pratiquent un véritable jeu de basket, avec de nombreux choix tactiques : trouvez la meilleure combinaison et vous pourrez smasher dans le panier !

Pour vous tenir en haleine, de nombreuses options vous sont proposées : Entraînement, Compétition, Technique, Lancers francs, mais aussi choix de la rapidité et du niveau de difficulté du jeu !

TIP OFF, DU BASKET PROFESSIONNEL DE HAUT NIVEAU !

36.15 LUDI GAMES

SOS LUDI 16 (1) 48 70 ...

FUN

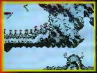
Nintendo®

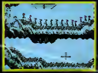
FAITES VOS RESERVES DE PILES!

Vous ne pourrez plus arrêter de jouer à ces 2 HITS GAMEBOY.



LEMMINGS, un des jeux vidéo les plus célèbres, arrive enfin sur votre GAMEBOY. LEMMINGS est un jeu fascinant dans lequel vous devez aider des hordes de rongeurs sans cervelle à s'échapper d'une centaine d'endroits hostiles.
Le magazine GAMEBOY ACTION a dit:
"LE MEILLEUR JEU existant sur GAMEBOY et a noté le jeu 95%."







Le magazine SUPER POWER a noté le jeu 92% et a dit: "Rien qu'en allumant la GAMEBOY et en entendant le thème principal du jeu, je me mets à danser frénétiquement sur cet air délirant. La réalisation est sublime, du rarement vu sur GAMEBOY. Les graphismes sont fouillés, les décors variés et la musique absolument effarante de beauté. Vous devez acheter cette cartouche."





Original Nintendo Seal of Quality

ocean

T'ES PRIS AU JEU

OCEAN FRANCE, 25 ... rthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-86. Fax: (1) 42-27-95-73

OCEAN c'est aussi un ... service de ses consommat...
* Les S.O.S. OCEAN ... 16 (1) 40-53-03-48 où les jou... peuvent obtenir des aides et des astuces en temps ré...
* Un Minitel 3615 OCEANSO...